

## COMIC BAKERY

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software Limited. All rights reserved worldwide.

The program runs on the Commodore 64/128 and is controlled by means of a joystick.

## THE GAME

Joe the baker must defeat the rascally Racoons and get his loaves out of the factory and loaded up before 5 o'clock.

His trusty stun-gun and quick wits are the only help on hand, he'll have to keep a sharp eye on those Raccoon Dogs as they can prove fatal if they get too close!

## LOADING

CASSETTE – on the C128 type Go 64 (return) and continue. Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow: Press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

DISK – Insert joystick plug into joystick port 2 of your Commodore 64. Turn on the disc drive then turn on the computer. Insert the game disc into the drive with the label facing upwards. Type: LOAD,"COMIC\*","8,1, (return). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

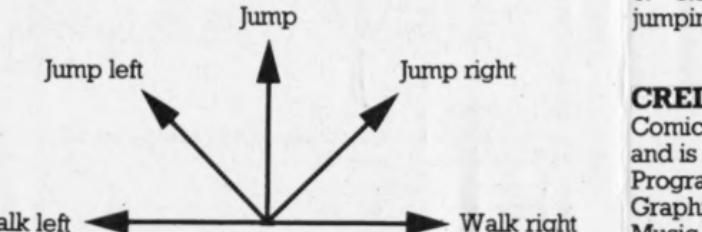
## PLAYING

Bake as many loaves as possible and truck them to the Baker's Shop before time runs out. The bakery is automated so it should be easy, but mischievous Racoons have broken into the factory and are intent on stealing the loaves, switching off the machinery and getting under your feet!

To combat these pests you are equipped with a stun-gun which sends the Racoons to sleep for a few moments enabling you to rush up and kick them out. The layout of the factory is displayed in a radar view at the top of the screen and you must keep the conveyors rolling at all costs – switching the machinery back on after being sabotaged by the Racoons and stunning or jumping over them as they approach (The stun-gun operates in the direction of travel or if stationary the last direction).

## CONTROLS

The game is controlled by joystick in Port 2 and is for one player.



Fire Button – Stun-Gun  
The "S" key selects music or sound effects  
Stop key – Stop/Starts game.

## STATUS AND SCORING

On-screen scoring shows current score, hi-score, stage or level number, number of stun-shots left and number of lives remaining.

On the side of the Bakery Truck is displayed the number of loaves successfully baked.

Points are awarded as follows:

300 – Top Racoons

200 – Bottom Racoons

120 – Kicking Racoons

50 – Switching machine back on.

Bonus points. 600 for each loaf baked. For every 10,000 points a bonus life is awarded (Up to a maximum of 6).

N.B. A life is lost each time Joe collides with a Racoons.

## HINTS AND TIPS

1. Keep an eye on the radar, this will show you if any machines have been switched off.
2. Do not waste stun-shots they will replenish but there is a maximum.
3. Remember you cannot shoot a Racoons while jumping over it.

## CREDITS

Comic Bakery is the Trademark of Konami Limited and is reproduced under licence.

Program – Colin Gresty

Graphics – Stephen Wahid

Music – Martin Galway

Produced by D. C. Ward

©Konami

©1986 Imagine Software (1984) Limited

## BOULANGERIE AMUSANTE

Le code de programme, la représentation graphique et le graphisme sont protégés par les droits d'auteur de Imagine Software Limited et ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Imagine Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays. Le programme se passe sur le Commodore 64/128, il est commandé par joystick.

## Le Jeu

Joe le boulanger doit mettre en déroute ces canailles de rats laveurs. Son pain doit quitter l'usine et être chargé avant 5 heures. Pour l'aider, il n'a que son esprit vif et son fidèle pistolet à étourdir. Il ne doit donc pas perdre de vue ces misérables qui peuvent provoquer un désastre s'ils s'approchent trop près.

## CHARGEMENT

CASSETTE – Sur le C128, introduire par clavier GO 64 (return) et continuer.

Placer la cassette, côté imprimé vers le haut, dans le lecteur de cassette Commodore, et s'assurer qu'elle est rebobinée jusqu'à au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit apparaître, enfoncez ensuite la touche PLAY du lecteur de cassette. Le programme se chargera automatiquement. Une fois cette opération terminée, suivre les instructions sur l'écran.

DISQUE – Insérer la prise de joystick dans l'orifice 2 prévu du Commodore 64. Mettre en circuit le mécanisme d' entraînement de disque puis l'ordinateur. Insérer le disque du jeu, étiquette vers le haut, dans l' entraînement. Introduire par clavier: LOAD "COMIC\*","8,1, (return). L'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera ensuite automatiquement.

## Jouer

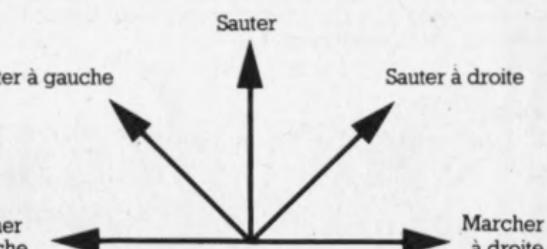
Faites cuire autant de pains que possible et allez les livrer à la boulangerie tant qu'il vous reste encore du temps. La boulangerie est automatisée, cela ne devrait donc pas poser de problème mais ces coquins de rats laveurs se sont introduits par effraction dans l'usine; ils ont la ferme intention de voler les pains, arrêter les machines et se mettre dans vos jambes!

Pour combattre ces empoisonneurs, vous êtes armé d'un pistolet à étourdir qui endort les rats laveurs pendant quelques instants, ce qui vous permet de vous précipiter et de les chasser à coups de pied.

L'agencement de l'usine est affiché dans une fenêtre radar, en haut de l'écran, et vous devez maintenir en marche les bandes transporteuses, coûte que coûte – rebrancher les machines qui ont été sabotées par les rats laveurs, étourdir les rats laveurs ou leur sauter dessus à mesure qu'ils approchent. (Le pistolet fonctionne dans le sens de déplacement ou, si à l'arrêt, dans la dernière direction).

## Commande

Le jeu est commandé par joystick, prise dans orifice 2; il est prévu pour un joueur.



Bouton 'Fire' (feu) – Pistolet à étourdir

La touche "S" sélectionne la musique ou les effets de son  
Touche arrêt – arrête/commence le jeu

## Situation et Marque des points

Le marquage des points sur l'écran indique score actuel, score élevé, niveau ou stade de l'action, nombre de coups de pistolet restant à tirer et nombre de vie restantes.

Sur le côté du camion de la boulangerie est affiché le nombre des pains qui ont réussi à cuire.

#### Points accordés:

300 - Raton laveur supérieur  
200 - Raton laveur inférieur  
120 - Raton laveur donnant des coups de pied  
50 - Remise en marche de machine  
Points supplémentaires - 600 pour chaque pain cuit. Chaque fois que l'on totalisera 10,000 points, une vie supplémentaire sera accordée (jusqu'à 6 vies maximum).  
N.B. On perd une vie chaque fois que Joe entre en collision avec un raton laveur.

#### Conseils

1. Ne perdez pas de vue le radar qui vous indiquera si une machine a été débranchée.
2. Ne gaspillez pas les coups de pistolet, le réapprovisionnement est effectué mais il y a un maximum.
3. N'oubliez pas, vous ne pouvez pas tirer sur un raton laveur lorsque vous lui sautez dessus.

# COMIC BAKERY

Konami

#### Générique

Comic Bakery est la marque de commerce de Konami Limited, elle est reproduite sous licence.

Programme - Colin Gresty  
Graphiques - Stephen Wahid  
Musique - Martin Galway

Produit par D. C. WARD  
©Konami  
©1986 Imagine Software (1984) Limited

## LUSTIGE BÄCKEREI

Sein Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Imagine Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder über Rundschreibereinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit sind vorbehalten. Das Programm läuft auf dem Commodore 64/128 ab und wird mit Hilfe eines Joysticks gesteuert.

### Das Spiel

Joe der Bäcker muß die schurkischen Racoons besiegen und seine Laibe aus der Fabrik bekommen und noch vor 5 Uhr aufladen.

Sein Betäubungsgewehr und sein schnelles Denkvermögen sind seine einzigen Retter. Er wird diese Racoonthunde gut im Auge behalten müssen, da sie sehr verhängnisvoll sein könnten, wenn sie zu nahe kommen.

### LADEN

KASSETTE - beim C128 GO 64 tippen (Return) und fortsetzen. Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß sie ganz zurückgespielt ist. Darauf achten, daß alle Kabel korrekt angeschlossen sind. Die SHIFT-Taste und die RUN-/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte folgen; PLAY-Taste drücken. Dieses Programm wird sich automatisch laden. Nach dem Laden den Bildschirmnachrichten folgen.

DISKETTE - Joystickstecker in den Joystickeingang 2 Ihres Commodore 64 stecken. Das Diskettenlaufwerk einschalten und danach den Computer. Die Spieldiskette mit der Etikette nach oben in das Laufwerk einlegen. Tippen Sie: LOAD "COMIC",8,1, (Return). Das Einleitungsbild sollte erscheinen und das Programm wird sich dann automatisch laden.

## SPIELEN

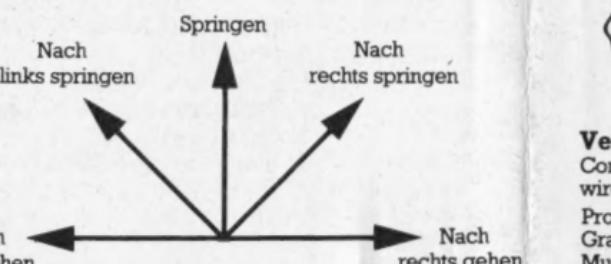
Backen Sie soviele Laibe wie möglich und fahren Sie diese zum Bäckerladen bevor die Zeit abläuft. Die Bäckerei ist zwar automatisiert, was die Arbeit erleichtern soll, aber die boshaften Racoons sind in die Fabrik eingebrochen und wollen die Laibe stehlen. Sie schalten die Anlage ab und laufen zwischen Ihren Füßen herum.

Um diese Plage zu bekämpfen, sind Sie mit einem Betäubungsgewehr bewaffnet, das die Racoons kurzzeitig einschläft, damit Sie mit Ihrer Arbeit nachkommen und die Racoons hinauswerfen können.

Die Fabrikanlage wird in einer Radaransicht an der Bildschirmoberseite angezeigt, und Sie müssen das Band unter allen Umständen in Gang halten – die Anlage wieder einschalten, nachdem sie von den Racoons sabotiert wurde, oder diese betäuben bzw. über sie hinwegspringen, wenn sie sich nähern (Das Betäubungsgewehr schießt in die Bewegungsrichtung oder, falls im Stillstand, in die letzte Richtung).

### Steuerung

Das Spiel wird mit Hilfe eines Joysticks in Eingang 2 gesteuert und ist für einen Spieler.



Schußknopf - Betäubungsgewehr Mit der "S"-Taste können Musik - oder Töneffekte eingestellt werden.  
Stop-Taste - Stoppt/Startet das Spiel.

## Status und Punktzählung

Bildschirmzählung zeigt gegenwärtigen Spielstand, höchsten Spielstand, Stufenbzw. Niveaanzahl, Anzahl der restlichen Schüsse und Leben.

Seitlich des Bäckereiwagens wird die Anzahl der erfolgreich gebackenen Laibe angezeigt.

Punkte werden wie folgt vergeben:

300 - Oberer Racoons  
200 - Unterer Racoons  
120 - Kicken des Racoons  
50 - Wiedereinschalten der Anlage.

Bonuspunkte: 600 für jeden gebackenen Laib. Für jede 10.000 Punkte wird ein Bonusleben vergeben (Bis zu max. 6).

Anm.: Jedesmal wenn Joe mit einem Racoons zusammenprallt, verliert er ein Leben.

### Hinweise und Ratschläge

1. Achten Sie auf das Radar, es wird Ihnen zeigen, wenn eine Maschine abgeschaltet wurde.
2. Verschwenden Sie keine Betäubungsschüsse, Sie werden zwar nachladen können, aber die Anzahl ist begrenzt.
3. Denken Sie daran, daß Sie nicht auf ein Racoons schießen können, wenn Sie darüber springen.

# COMIC BAKERY

Konami

### Verdienste

Comic Baker ist der Handelsname von Konami Limited und wird unter Lizenz produziert.

Programm - Colin Gresty  
Grafiken - Stephen Wahid  
Musik - Martin Galway

Produziert von D.C. Ward.  
©Konami  
©1986 Imagine Software (1984) Limited.

COMMODORE 64

# COMIC BAKERY



Imagine  
the name  
of the game